

**PENGARUH PERMAINAN HITUNG BENDA  
TERHADAP KECERDASAN LOGIKO-MATEMATIK  
ANAK TK DI BA AISYIYAH KARANGTENGAH  
SUKOHARJO**

**SKRIPSI**

Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini



**DI SUSUN OLEH :**

**UMI NURHIDAYATI**  
**A520085113**

**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
TAHUN 2010**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perkembangan jaman yang semakin modern terutama pada era globalisasi seperti sekarang ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan prasyarat mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah pendidikan.

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran. UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan (UU Sisdiknas : 2003).

Pendidikan merupakan perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam hal mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam proses kehidupan. Majunya suatu bangsa dipengaruhi oleh mutu pendidikan dari bangsa itu sendiri karena pendidikan yang tinggi dapat mencetak sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan yang dimaksud adalah pendidikan formal yang meliputi proses belajar mengajar yang melibatkan guru dan anak didik.

Pendidikan di sekolah mempunyai tujuan untuk mengubah agar peserta didik dapat memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap pelajar sebagai

bentuk perubahan perilaku hasil belajar. Perubahan dari hal itu biasanya dilakukan oleh guru dengan menggunakan beberapa metode dan kegiatan praktek untuk menunjang proses belajar mengajar, sehingga anak aktif didalamnya.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak secara lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsang pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2003 : 6)

Pendidikan taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang mempunyai peranan sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan taman kanak-kanak merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dengan masyarakat yang lebih luas yaitu sekolah dasar dan lingkungan lainnya. Taman kanak-kanak merupakan bentuk pendidikan anak usia dini yang berada pada jalur formal. Pendidikan taman kanak-kanak pada dasarnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.

Kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Secara ilmiah bermain memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam, dan secara spontan anak mengembangkan kemampuannya. Bermain pada dasarnya mementingkan proses dari pada hasil. Pembelajaran yang paling efektif untuk anak usia TK

adalah melalui suatu kegiatan yang kongkret dan pendekatan yang berorientasi bermain. Bermain dibutuhkan anak untuk perkembangan berfikirnya. Guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan anak dapat belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar secara efektif. Kegiatan pembelajaran sebaiknya berpusat pada anak. Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di TK adalah bermain kreatif dan menyenangkan. Pembelajaran disusun sehingga menggembirakan dan demokratis agar anak tertarik untuk terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran. Anak tidak hanya duduk tenang mendengarkan ceramah guru, tetapi mereka aktif berinteraksi dengan berbagai benda dan orang dilingkungannya, baik secara fisik maupun mental. Pembelajaran di TK harus menerapkan esensi bermain. Esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas memilih, dan merangsang anak terlibat aktif.

Pembelajaran pada anak usia TK hendaknya tidak bersifat hafalan, tetapi mengembangkan kecerdasan dengan cara melatih anak berfikir, bernalar, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah. Bermain dapat mengasah kecerdasan yang dimiliki anak. Kegiatan bermain merangsang anak memanfaatkan berbagai kecerdasan sekaligus. Melalui bermain anak akan melakukan bereksperimen dan bereksplorasi, yang berarti akan menumbuhkan kecerdasan logiko-matematik anak.

Guru dapat menstimulasi kecerdasan logiko-matematik anak dengan memberikan materi-materi kongkret yang dapat dijadikan bahan percobaan. Kecerdasan ini juga dapat ditumbuhkan melalui interaksi positif yang mampu

memuaskan rasa tahu anak. Guru perlu memberikan permainan-permainan yang merangsang logika anak dan kemampuan memecahkan masalah anak mempelajari matematika melalui kegiatan menghitung benda kongkret, menghubungkan jumlah dengan lambang angka, dan mengembangkan konsep menambah dan mengurangi setelah itu.

Metode pembelajaran dengan menggunakan permainan adalah cara atau pendekatan yang dipergunakan dalam menyajikan atau menyampaikan materi pembelajaran di TK, mengembangkan kecerdasan anak dan memberikan penilaian kepada anak.

Banyak Taman Kanak-kanak (TK) dalam menyampaikan pembelajaran kurang memperhatikan potensi, bakat dan minat yang dimiliki anak. Lembaga ataupun pendidik kurang memahami karakteristik anak, kebebasan yang diinginkan anak, kebutuhan anak, kurang memberikan kesempatan pada anak dan kurang memahami pemberian penilaian kepada anak. Metode pembelajaran yang digunakan kurang menyenangkan, monoton dan guru menjelaskan materi pembelajaran di papan tulis. Sehingga kurang mempengaruhi tingkat berfikir, kecerdasan anak, minat belajar anak dan kurang dapat mengembangkan potensi yang dimiliki anak.

Guru atau pendidik memberikan penilaian kepada anak TK sama dengan memberikan penilaian kepada anak SD, padahal pemberian penilaian kepada anak TK dan SD sangat berbeda. Di SD pemberian penilaian kepada anak menggunakan metode tes, sedangkan di TK pemberian penilaian kepada anak seharusnya dengan metode non tes. Metode non tes yang digunakan di

TK antara lain terdiri dari pemberian tugas, percakapan, observasi, portofolio dan penilaian diri sendiri. Pemberian penilaian di TK membutuhkan kecermatan dan ketelitian guru.

Dalam pelaksanaan pembelajaran dan pemberian penilaian di TK seharusnya guru menggunakan berbagai metode yang sesuai dengan rancangan. Metode pembelajaran tersebut antara lain terdiri dari metode bermain, karya wisata, demonstrasi, proyek, dan bercerita. Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat disenangi anak. Melalui kegiatan bermain, anak dapat memuaskan keinginannya yang terpendam. Pada berbagai situasi dan tempat anak selalu menyempatkan untuk menggunakannya sebagai arena bermain dan permainan.

Permainan dapat membantu anak mengerti lebih baik melalui indera penglihatan dan pendengaran, anak dapat mengerti pelajaran dengan memahami perbedaan arti, perbedaan warna serta bentuk. Permainan yang dapat dimanfaatkan untuk merangsang kecerdasan logiko-matematik dalam kemampuan menghitung yaitu permainan acak angka, acak benda, menghitung benda dan menghitung langkah.

Penggunaan metode pembelajaran yang berupa permainan hitung benda dirasakan perlu dalam pembelajaran untuk anak usia dini karena dapat mendorong aktifitas belajar peserta didik sehingga anak lebih aktif dan mandiri, serta dapat mengembangkan kecerdasan. Berkaitan dengan hal tersebut diatas, maka penulis menyusun skripsi dengan judul “Pengaruh

Permainan Hitung Benda Terhadap Kecerdasan Logiko-Matematik Anak TK.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah :

1. Karakteristik, minat dan potensi yang dimiliki anak mempengaruhi kecerdasan anak.
2. Belum digunakannya metode pembelajaran di TK yang mempengaruhi pengetahuan, pengalaman, dan kecerdasan anak.
3. Metode pembelajaran yang monoton, menjenuhkan anak dan sistem pembelajaran yang terlalu memaksa kepada anak tanpa memperhatikan keinginan anak.
4. Kurangnya pemenuhan kebutuhan, kebebasan, dan kesempatan yang diberikan guru pada anak dalam belajar.
5. Rendahnya SDM atau guru yang mempengaruhi tingkat keberhasilan anak dalam mengembangkan kecerdasannya dan dalam pemberian penilaian kepada anak.
6. Pemberian penilaian kepada anak TK sama dengan pemberian penilaian pada anak SD.
7. Belum digunakannya metode pembelajaran melalui permainan “Hitung Benda” di TK.

## **C. Pembatasan Masalah**

Untuk mengatasi permasalahan supaya dapat dikaji secara mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Penerapan pembelajaran untuk anak usia TK melalui penggunaan permainan hitung benda.
2. Peningkatan kecerdasan logiko-matematik peserta didik anak usia TK dalam penelitian ini dibatasi pada peserta didik kelompok B BA Aisyiyah Karangtengah II semester gasal Tahun 2010/2011.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka penulis merumuskan masalah yaitu:

Apakah ada pengaruh permainan hitung benda terhadap kecerdasan logiko-matematik anak usia TK Di BA Aisyiyah Karangtengah II?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan hitung benda terhadap kecerdasan logiko-matematik anak didik dibanding dengan metode konvensional di BA Aisyiyah Karangtengah II.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui penggunaan metode pembelajaran permainan hitung benda dalam upaya peningkatan hasil prestasi belajar pembelajaran untuk anak usia dini dan sebagai latihan serta pengalaman dalam mempraktekkan teori yang diterima di bangku kuliah.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Untuk memberikan informasi kepada guru TK untuk memilih alternatif pembelajaran untuk anak usia TK dengan menggunakan metode



pembelajaran permainan hitung benda untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

- b. Untuk dijadikan masukan bagi guru TK dalam pembelajaran untuk anak usia TK dalam peningkatan kualitas pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran permainan hitung benda.
- c. Memberikan masukan kepada peserta didik untuk meningkatkan kegiatan belajar, mengoptimalkan kemampuan berfikir positif dalam mengembangkan dirinya dalam meraih keberhasilan belajar atau prestasi belajar yang optimal.
- d. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai pedoman penelitian selanjutnya.